

Brute Force

Nutze die besonderen Fähigkeiten der Charaktere, um die Zerstörungskraft zu optimieren. (Die Charaktere werden in der Reihenfolge ihres Auftretens beschrieben.)



TEX WILLER

Drücke die weiße **○** Taste, damit Tex beide Waffen gleichzeitig schwingt, seine Feinde zu beiden Seiten niedermäht und das Schlachtfeld verwüstet.



BRUTUS: GEIST VON VENGEANCE

Drücke die weiße **○** Taste, um mit der Kraft des Geistes von Vengar erfüllt zu werden. Brutus gewinnt dadurch seine Gesundheit zurück, kann Feinde sogar in Verstecken aufspüren und mit einem Gewaltangriff vernichten.



HOWK: TÄRNUNG

Drücke die weiße **○** Taste, damit Hawk sich unsichtbar an ihre Feinde heranschleichen kann, und betätige dann den linken Schalter, um die Feinde mit der Superklinge zu halbieren.



FLINT: ERWEITERTE ZIELFUNKTION

Drücke die weiße **○** Taste, um Flints automatisches Schärfsschützen-Zielsystem zu aktivieren und im Vorbeigehen Präzisionsschüsse mit tödlicher Genauigkeit abzugeben.

Jetzt erhältlich: [neue Action](#) [neue Action](#) [neue Action](#)

Brute Force: Betrayals von Adam West mit Ray Parker Jr. und Ray Books



0403 Artikelnr. X09-00078 DE

Lösungsbuch erhältlich
primagames.com

Microsoft
game studios



BRUTE FORCE

EINZELN: GEFÄHRLICH. IM TEAM: TÖDLICH



Sicherheitsinformationen

PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE (ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFINDLICHKEIT).

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufhellende Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Dies kann auch bei Personen auftreten, die deren Krankheitsgeschichte keinen Zeichen für Epilepsie o. Ä. vorhandaen sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven anfallsprädisponierten“ während das Spielen von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehn, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Schleistung, Zuckungen im Hals oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Jugendlichen größer als bei Erwachsenen.

Die Gefahr des Auftretens photosensitiver anfallsprädisponierter Anfälle kann durch weitgehende Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleinen Bildschirms im einen gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spiegels bei Müdigkeit verringert werden.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern bevor Sie die Videospiele anwenden.

Weitere Gesundheits- und Sicherheitsinformationen: Das Xbox-Handbuch enthält wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die Sie vor der Verwendung der Software gelesen haben sollten.

SO VERHINDERN SIE BESCHÄDIGUNGEN IHRES FERNSEHGERÄTS

Das Spiel sollte nicht in Verbindung mit bestimmten Fernsehgeräten verworfen werden; insbesondere Typen mit Vorder- und Rückflächenprojektion können Schäden davontragen, wenn auf ihnen Videospielen (inschließlich Xbox-Spielen) gespielt werden. Es ist möglich, dass statische Bilder, die während des normalen Spielverlaufs angezeigt werden, in den Bildschirm „gebrannt“ werden, wobei auf dem Bildschirm eine Art permanenter Schattan des statischen Bildes erscheint. Dieser kann sogar dann vorhanden sein, wenn das Videospiel nicht mehr gespielt wird. Ähnliche Beschädigungen können aus der Anzeige statischer Bilder entstehen, wenn das Videospiel vorübergehend unterbrochen wird (Pause). Wenn Sie im Benutzerhandbuch Ihres Fernsehgeräts nach, ob es für Videospiele geeignet ist. Falls Sie die benötigten Informationen darin nicht finden, wenden Sie sich an den Händler, bei dem Sie das Gerät erworben haben bzw. an den Hersteller.

Unbefugte Vervielfältigung, Zurückentwicklung, Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermittlung, Umgehung des Kopierschutzes sowie das Spielen um Geld ist strengstens verboten.

Inhalt

Hüter der Konföderation	2
Überlebensleitfaden	3
Der Contraller	4
Truppenkommando	6
Der Spielbildschirm	8
Erste Schritte	10
Das Team	12
Waffen	16
Gegenstände	20
Extras	21
Feinde	22
Auswählen eines Spiels	24
Das „Brute Force“-Team	27
Garantie	28
Support	29

Hüter der Konföderation

Im Jahre 2340 hat die Klontechnologie das Anwerben und Ausbilden von Soldaten überflüssig gemacht. Die Zukunft der Konföderation, ja der Menschheit selbst, liegt in den Händen der erfahrensten Krieger dieses Zeitalters - Krieger, die bis zum Tode kämpfen und durch "Lone" zur nächsten Schlacht wieder auferstehen.

BRUTE FORCE

Zeige die besonderen Fähigkeiten* der Charaktere, um die Zerstörungskraft zu optimieren. (Die Charaktere werden in der Reihenfolge ihres Auftretens beschrieben.)



TEX WILDERKER

Drücke die weiße ☀ Tasten, damit Tex beide Waffen gleichzeitig schwingt, seine Feinde zu beiden Seiten niedermäht und das Schlachtfeld erwüstet.



BRUTUS GEIST VON VENGR

Drücke die weiße ☀ Tasten, um mit der Kraft des Geistes von Vengar erfüllt zu werden. Brutus gewinnt dadurch seine Gesundheit zurück, kann Feinde sogar in Verstecken aufspüren und mit einem Gewaltangriff vernichten.



HWK

Drücke die weiße ☀ Tasten, damit Hawk sich unsichtbar an seine Feinde heranschleichen kann, und betätige dann den linken Schalter, um die Feinde mit der Superklinge zu halbieren.



FLINT ERWEITERTE ZIELFUNKTION

Drücke die weiße ☀ Tasten, um Flint's automatisches Scharfschützen-Zielsystem zu aktivieren und im Vorbeigehen Präzisionsschüsse mit tödlicher Genauigkeit abzugeben.

* Weitere Informationen findest du unter „Das Team“ auf den Seiten 12-15.

Überlebensleitfaden

MEDIKITS Die Truppenmitglieder suchen selbst nach Medikits und wenden sie an, aber du kannst die Gesundheit eines Mitglieds verbessern, indem du ihn/sie im Truppenbefehls-Menü auswählst und die schwarze Taste ☀ drückst.

DIE TRUPPE Jedes Truppenmitglied kämpft anders - manche vorsichtig, andere aggressiv. Beobachte das Verhalten der Mitglieder und setze sie entsprechend ein.

GELEINSAMES INVENTAR Wenn du ein Medikit oder eine Granate aufhebst, denke daran, dass alle Mitglieder deiner Truppe sich ein gemeinsames Inventar teilen.

CHARAKTERE WECHSELN Mit dem Steuerkreuz kannst du zwischen den Mitgliedern von Brute Force wechseln. Du kannst Feinde in die Zange nehmen, auskundschaften, oder einfach angreifen.

TRUPPENBEFEHLS-MENÜ Erteile einem oder mehreren Truppenmitgliedern gleichzeitig Befehle, verbessere ihre Gesundheit oder weise sie an, ihre besonderen Fähigkeiten einzusetzen.

Zusätzliche Spieltipps findest du unter „Erste Schritte“ auf den Seiten 10-11.



BRUTE FORCE

Der Controller

Das Tasten-Layout auf dem Controller kann von dem hier abgebildeten abweichen. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Spielsteuerung.

LINKER SCHALTER

INVENTAR/GEGENSTAND BENUTZEN

BEWEGEN

DRÜCKEN UND HALTEN,
IN IN DIE KNEE ZU
GEHEN

**PAUSE/ZIEL DER
MISSION**

OPTIONEN

**CHARAKTER
WECHSELN**

Drücke in beliebige
Richtung, um den
Charakter zu
wechseln.

TRUPPENBEFEHL ERTEILEN

SCHRT 1



Steuerkreuz drücken und halten, um Charaktere aus-/abzuwählen.

4



STELLUNG NRLEN

SCHRT 2

BEWEGEN **SCHIESSEN,**
NRCN **WENN FERTIG**
GIB NR DECKUM

Drücke dann die Tasten A, B, X oder Y, um Befehle zu erteilen.

5

BRUTE FORCE

Truppenkommando

Du musst deine Truppe gesund erhalten und weise einsetzen, um erfolgreich zu sein.

TRUPPENKOMMANDO - TAKTIK

DECKUNG DURCH SCHARFSCHÜTZEN

Wenn du den Befehl „Stellung halten“ erilst, geht dein Scharfschütze in Position und lässt Zerstörung auf alle Feinde niederprasseln, die auf dich schießen.

DIE KAMPFEINHEIT Wenn du dich in den Kampf stürzt, erilst du den Befehl „Schießen, wenn bereit“: dein Team beginnt, die Umgebung mit Feuer zu bestreichen.

FEUERKOMMANDO Erilst du deinen Truppenkameraden den Befehl „Bewegen nach“, um ein Gebiet von Feinden zu säubern.

NEU GRUPPIEREN Mit dem Befehl „Gib mir Deckung“ wird deine Gruppe zusammengezogen und bewegt sich als Einheit.

TRUPPENBEFEHLE ERTEILEN

Informationen zum Auswählen von Truppenmitgliedern findest du auf Seite 4. Um einen Befehl zu erilst, wählst du ein oder mehrere Truppenmitglieder aus und drückst dann die entsprechende Taste.

Truppen



St.Kreuz Char auswählen

Menu

BEWEGEN NACH

Bewegt die ausgewählten Truppenmitglieder an einen bestimmten Ort. Drücke **Q**, um einen Ort mit dem rechten Ministick zu markieren, und drücke anschließend **A**, um den Befehl auszuführen. Sobald die Truppenmitglieder in Stellung sind, wechseln sie in den Modus „Stellung halten“, bis sie weitere Befehle erhalten.

STELLUNG HALTEN

Die ausgewählten Truppenmitglieder bleiben an der derzeitigen Position, greifen vorrückende Feinde an und warnen dich vor Angreifern.

SCHIEßen, WENN BEREIT

Die Truppenmitglieder sind angriffslustiger und gehen entschiedener vor. Deine Truppenkameraden folgen dir, schießen nach Belieben und können vorrücken, um die Lage zu erkunden oder anzugreifen.

MEDIKIT

Heilt ausgewählte Truppenmitglieder mit verfügbaren Medikits.

GIB MIR DECKUNG

Stellt deine Truppenkameraden hinter dir in einer Formation auf. Truppenkameraden schießen nur, wenn auch du schießt oder wenn sie unter Feuer gesetzt werden.

FAHIGKEIT EIN/AUS

Aktiviert die besonderen Fähigkeiten ausgewählter Truppenkameraden.

BRUTE FORCE

Der Spielbildschirm

GESUNDHEITSANZEIGE

Wenn die Gesundheitsanzeige auf Null steht, stirbt der Charakter. Die Gesundheit kann mit Medikits wiederhergestellt werden.

AUSDAUERANZEIGE

Gibt an, wie viel Ausdauer für besondere Fähigkeiten verfügbar ist. Die Ausdauer regeneriert sich mit der Zeit.

RADAR

Rot: Feind
Grün: Freund
Grau: Neutral
Gelb: Ziel
Schwarz: Norden



LETZTER BEFEHL

Zeigt den zuletzt erteilten Befehl an.

Gelb: Stellung halten
Rot: Schießen, wenn bereit
Grün: Gib mir Deckung
Blau: Bewegen nach

TAKTISCHE HINWEISE

Bei Feuergefechten immer in Bewegung bleiben. Wer stehen bleibt, ist schon so gut wie tot.

WAFFEN

Aktiv: Waffe
Munition verfügbar/gesamt



ZIEL FÄDENKREUZ

Platziere das Fadenkreuz mit dem rechten Ministick auf dem Ziel. Feinde werden durch ein rotes Fadenkreuz angezeigt.

INVENTAR

Aktiver Gegenstand. Drücke **B** um Gegenstände zu wechseln und auszuwählen. Drücke den linken Schalter, um die Gegenstände zu verwenden.

AKTIVER CHARAKTER

Drücke rechten Schalter, um den Charakter auszuwählen.

Erste Schritte

Leche dich mit den folgenden Grundlagen vertraut. Sie erleichtern dir den Einstieg in *Brute Force*.

BEWEGEN: Bewege den linken Ministick in die Richtung, in die du gehen möchtest.

UMSEHEN: Bewege den rechten Ministick, um dich umzusehen und Ziele mit dem farbkodierten Fadenkreuz auszuwählen. (Ein rotes Fadenkreuz bedeutet, dass du ein feindliches Ziel anvisierst; grün steht für „Freund“, und gelb zeigt an, dass das Ziel Teil deiner Mission ist.)

GEGENSTÄNDE AUFHEBEN: Du hebst Munition oder Ausrüstungsgegenstände automatisch auf, indem du darüber läufst. Stelle dich neben eine Waffe und halte **Q** gedrückt, um sie gegen deine derzeitige Waffe auszutauschen (sofern keine Größenbegrenzung vorhanden ist). Einige Charaktere können bestimmte Waffen nicht verwenden.

CHARAKTERE WECHSELN: Drücke das Steuerkreuz nach oben (Tex), unten (Brutus), rechts (Flint) oder links (Hawk), um den entsprechenden Charakter auszuwählen.

RÜPPENBEFEHLE ERTEILEN: Drücke das Steuerkreuz, um das Spiel zu unterbrechen (Einzelspielerkompanie) und den Truppenmodus zu aktivieren. Drücke das Steuerkreuz nachmals, um einem oder mehreren Charakteren Befehle zu erteilen und drücke dann auf die vorläufige Controllertaste, die dem gewünschten Befehl entspricht.

SCHÄRFSCHÜTZE: Bestimmte Waffen können mit einem Schärfeschützen-Zielfernrohr ausgestattet werden. Drücke den rechten Ministick, um das Zielfernrohr zu verwenden. Für Flint kannst du durch nochmaliges Drücken des rechten Ministicks das Ziel bei einigen Waffen noch näher heranholen. Drücke noch einmal, um zur Normalansicht zurückzukehren.

BESONDERE FÄHIGKEIT: Drücke die weiße **•** Taste, um die besondere Fähigkeit des derzeit ausgewählten Charakters einzusetzen. Wenn die Ausdauer des Charakters erschöpft ist, wird die besondere Fähigkeit beendet. Weitere Informationen zu den besonderen Fähigkeiten findest du unter „Das Team“ auf den Seiten 12-15.

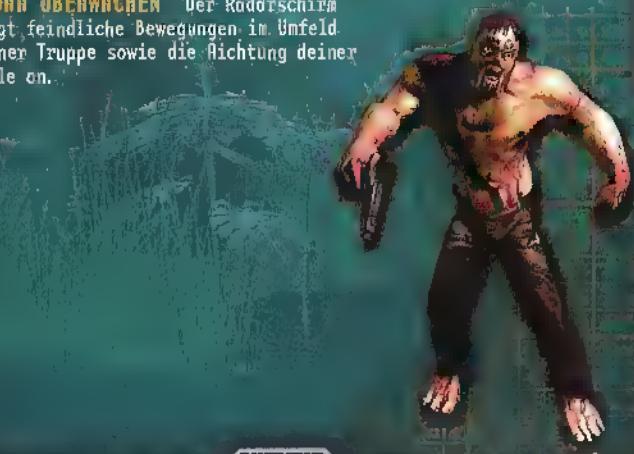
GRANATEN WERFEN: Drücke den linken Schalter, um den derzeit ausgewählten Inventargegenstand zu verwenden. Wenn du eine Granate ausgewählt hast, wirfst du eine Granate. Ziele noch oben, um eine Granate über ein Hindernis zu werfen, bzw. noch unten, um näher gelegene Ziele zu treffen. Für einen Weitwurf halte den linken Schalter gedrückt, bevor du ihn loslässt.

INVENTARGEGENSTÄNDE AUSWÄHLEN: Drücke **B**, um zwischen Inventargegenständen zu wechseln und einen auszuwählen. Halte **B** gedrückt, um eine Liste aller Inventargegenstände (d.h. das Inventar aller vier Charaktere) aufzurufen, und wähle mit dem linken Ministick den gewünschten Gegenstand aus.

GESUNDHEIT KONTROLLIEREN: Ziehe dich zurück, wenn die Gesundheitsanzeige gegen Null geht. Stelle deine Gesundheit mit einem Medikit aus deinem Inventar wieder her. Deine Truppe verwendet auch Medikits, lässt jedoch immer eines für dich übrig.

AUSDAUER KONTROLLIEREN: Wenn die Ausdaueranzeige auf Null steht, endet die besondere Fähigkeit des Charakters. Je weniger Energie du verbrauchst, desto schneller wird die Ausdauer wieder hergestellt (du kannst z.B. das Rennen vermeiden).

RÄDER ÜBERWACHEN: Der Röderschirm zeigt feindliche Bewegungen im Umfeld deiner Truppe sowie die Richtung deiner Ziele an.



Das Team



BRUTUS

RASSE Mensch, Geschlecht: Feroher, männlich.

ROLLE Sturmangriff.

BESONDERE FÄHIGKEIT

Geist von Vengar: Brutus kann die Kraft der feronischen Gottheit Vengar anrufen. Während Brutus mit dieser übernatürlichen Kraftquelle in Verbindung steht, kann er seine Feinde bei einem Angriff sofort töten.

FÄHIGKEITEN:

Animalesche Sinne: Er kann Feinde und Fallen aufspüren und Dinge wahrnehmen, die den anderen möglicherweise entgehen.

Geisterkrieger: In Modus „Geist von Vengar“ kann Brutus seine Gesundheit regenerieren und das Wesen von Geschöpfen erkennen. Außerdem wird er widerstandsfähiger gegen Verletzungen.

Brutus ist eine tödliche Kombination aus Geschwindigkeit, Tarnungsfähigkeit und Stärke. Wenn er nicht gerade das Ziel des Einsatzes verfolgt, hilft er seinen Mitstreitern, indem er einen Feind von der Seite angreift oder vorantreibt. Brutus wählt seine Kämpfe mit Bedacht aus. Er ruft um Hilfe, wenn er nicht mehr Herr der Lage ist, und zieht sich zurück, wenn er einen Kampf zu verlieren droht. Wenn jedoch einer seiner Kameraden noch in den Kampf verwickelt ist, verweigert er den Rückzug. Obwohl er eine einzelne schwere Waffe tragen kann, bevorzugt er Gewehre und hat immer mindestens eins davon.



FLINT

RASSE, GESCHLECHT Mensch, synthetisch, weiblich.

ROLLE Scherfschütze.

BESONDERE FÄHIGKEIT

Erweiterte Zielfunktion: Sobald Flint ihr Gewehr anlegt, ist sie für jedes Ziel gerüstet. In diesem Modus zielt Flint automatisch auf alle Feinde, die sich in einem weiten Umkreis vor ihr befinden. Flint kann ihre Waffe nicht nachladen, solange sie die erweiterte Zielfunktion einsetzt. Sie beendet diese, wenn sie keine Munition mehr hat.

FÄHIGKEITEN:

Luft-Kecralia: Flints synthetischer Körper benötigt keine Luft und ist daher immun gegen Gasengriffe.

Bedrohungsanalyse: Im erweiterten Zielmodus kann Flint aufgrund ihrer verbesserten Kampffähigkeiten den Gesundheitszustand des von ihr anvisierten Feindes anzeigen.

Erweiterte Scherfschützenfunktion: Dank ihrer verbesserten synthetischen Augenimplantate kann Flint das Sichtfeld in ihren Scherfschützengewehren stärker als alle anderen Charaktere vergrößern und die meisten Gegner mit einem einzelnen, wohlgezielten Kopfschuss erledigen.

Flint ist eine Scherfschützin, die dank ihrer erweiterten Fertigkeiten mit jeder Waffe zu tödlicher Präzision fähig ist. Sie benutzt am liebsten Scherfschützengewehre und Pistolen. Flint kann keine schweren Waffen verwenden. Sie hat außerstes Vertrauen in ihre Fähigkeiten, ist jedoch mitunter etwas zynisch. Flint geht im Kampf wie ein vorsichtiger Jäger vor: sie schleicht sich an Wänden entlang an ihr Opfer heran und versucht, sich hoch über dem Feind aufzustellen, um ihn problemlos treffen zu können.

Das Team



HAWK

RASSE, GESCHLECHT Mensch, weiblich.

ROLLE Späher.

BESONDERE FÄHIGKEIT

Toraeng Hawk kann sich vollkommen geräuschlos bewegen - sie ist praktisch unsichtbar. Sie ist kaum zu entdecken, außer wenn sie eine Waffe abfeuert; so kann sie sich hinter feindliche Geschütztürme schleichen und diese ausschalten.

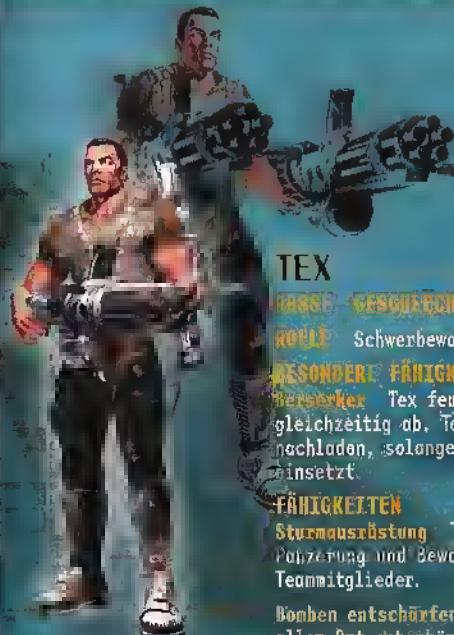
FÄHIGKEITEN

Superklinge Hawk trägt eine tödliche Superklinge, die Zielobjekte geräuschlos eliminieren kann. Zwar ist diese Klinge am wirkungsvollsten, wenn sie ihr Ziel unbemerkt von hinten trifft, doch kann sie auch als Offensivwaffe eingesetzt werden. Die Superklinge wird wie jeder andere Inventargegenstand verwendet.

Systeme umgehen Hawk hat die Fähigkeit, Computer- und elektrische Systeme zu umgehen, die normalerweise einen Alarm auslösen würden.

Bewusstsein Hawk verfügt über ein höheres Bewusstsein und sieht Dinge, die von anderen nicht wahrgenommen werden.

Hawk ist eine versierte, unsichtige Späherin. Sie erkundet zunächst die Lage und greift nicht gleich unüberlegt an. Dies führt mitunter zu Meinungsverschiedenheiten mit Tex. Hawk ist das schnellste und ruhigste Mitglied des Teams. Sie trägt die leichteste Panzerung und kann kleine Waffen mit sich führen.



TEX

RASSE, GESCHLECHT Mensch, männlich.

ROLLE Schwerbewaffneter Sturmsoldat.

BESONDERE FÄHIGKEIT

Wersker Tex feuert beide Waffen gleichzeitig ab. Tex kann nicht nachladen, solange er diese Fähigkeit einsetzt.

FÄHIGKEITEN

Sturmpanzerung Tex hat die schwerste Panzerung und Bewaffnung aller Teammitglieder.

Bomben entschärfen Tex kann Bomben aller Art entschärfen, von einfachen Sprengköpfen und Minen bis hin zu komplexen Geräten.

Im Einsatz ist Tex ein echter Schlägertyp. Wenn Tex in einem Feuergefecht auf sich alleine gestellt ist, zerstört er systematisch alle Widersacher. Für Ästhetik ist hierbei kein Platz: Tex schießt einfach auf alles, was er sieht. Tex kämpft mit Gewehren, Kanonen, Raketen und anderen schweren Waffen. Er verachtet leichte Waffen und würde eine Pistole eher werfen als abfeuern.

Waffen

Auf den folgenden Seiten findest du einige der Waffen, die du im Verlauf deiner Mission findest. Möglicherweise findest du auch Waffen oder Gegenstände, die hier nicht aufgeführt sind.

BALLISTISCHE WAFFEN

Projektilwaffen feuern herkömmliche Kugeln (oder rasiermesserscharfe Scheiben) mit hoher Geschwindigkeit durch die Mündung eines Laufs ab.



FOLEY 356 TACT

Die Foley 356 ist eine elegante, äußerst wirkungsvolle Handfeuerwaffe.



L-SHOT-50

Dieses ballistische Gewehr, das in der Konföderation zur Grundausstattung gehört, feuert großkalibrige Bleikugeln ab.



RVG50 MINIEGUN

Dieses Gewehr ist eine kleinere Version des auf Fahrzeugen montierten Maschinengewehrs; als am Körper getragene Waffe ist sie jedoch alles andere als „mini“.

RAIL RVR

Rail-Technologie verwendet zwei parallele Kupferschienen und einen elektrischen Strom, um ein Projektil mit einer Geschwindigkeit von über Mach 2 abzufeuern.



RAIL LRF

Die Rail-Kanone ist eine größere Version des Rail-Gewehrs.



RAIL CUTTER

Der Cutter ist die traditionelle Waffe der feronischen Krieger. Er feuert rasiermesserscharfe Scheiben mit hoher Geschwindigkeit ab, die von Objekten abprallen.

GRANATEN

Bestimmte Granaten verursachen größere Schäden als andere. Jede Granate eignet sich jedoch dafür, die Verteidigung des Feindes zu durchlöchern und dabei ein paar Feinde auszuschalten.

TOXIC NIGHTMARE

Gaswunden setzen bei der Explosion eine Giftgaswolke frei.



SPLITTER GRANATE

Splittergranaten versetzen den Feind bei der Explosion mit schroffen, heißen Metallsplittern.



TAKTISCHE HINWEISE

Höre auf die Ratschläge deiner Truppenkameraden, besonders auf Hawk und Brutus. Sie können Feinde entdecken, noch bevor sie auf dem Bildschirm erscheinen.

Waffen

ENERGIEGRANATE

Aufgrund des Energieeffekts bei der Explosian kann die Granate mehreren Gegnern gleichzeitig Schaden zufügen und erfordert beim Abwurf keine absolute Zielgenauigkeit.



IKHAN-GPL RAKETENWERFER

Der Ikhon feuert Cluster-Granaten ab, die ein Gebiet mit Splitterbomben übersäen.

RAKETEN

Raketen sind Geschosse mit eigenem Antrieb. Setze diese leistungsstarken Waffen erst dann ein, wenn du schweren Schaden anrichten, aber keine große Rücksicht auf Verluste nehmen musst.



SWEEPER V RAKETENKANONE

Ein Apparat zum Abfeuern standardmäßiger Raketen mit einem Explosionsradius von drei Metern.



TIERN SWEeper RAKETENKRONE

Diese Raketenkanone feuert mehrere Thermalite-Sprengköpfe ab, die Ziele verfolgen können.



TAKTISCHE HINWEISE

Beim Einsatz einer Raketenkanone ist es besser, auf den Erdboden unter den Füßen deiner Feinde zu zielen, statt einen direkten Treffer zu versuchen. Wenn du den richtigen Punkt triffst, werden bei der Explosion die meisten Feinde getötet.



LASERWAFFEN

Laserwaffen sind die am häufigsten eingesetzten Waffen bei den Soldaten der Konföderation. Sie verursachen wenig Lärm und haben eine hohe Trefferquote. Laserwaffen regenerieren sich selbst; das geht also niemals die Munition aus!

KONFÖDERIERTEN-LASERPISTOLE

LZR-10

Gute Schlagkraft, niedriger Geräuschpegel und minimaler Rückstoß machen die Laserpistole zu einer guten Tarnwaffe.



KONFÖDERIERTEN-LASERGEWEHR

LZR-23

Dieses weit verbreitete Lasergewehr gehört zur Grundausstattung der Konföderierten-Truppen.



KONFÖDERIERTEN-LASERKRONE

LZR-50

Der riesige Strahl dieser Laserkanone kann erhebliche Schäden anrichten, ohne großen Lärm oder Rückstoß zu verursachen.



Gegenstände

Drücke **B**, um das Inventar zu durchlaufen und einen dieser Gegenstände zu verwenden. Drücke den linken Schalter, um den Gegenstand zu verwenden. Einige der Gegenstände, die du während des Spiels von Brute Force finden kannst, sind hier aufgelistet:



Medikit

Ein Medikit heilt einen Teil des Schadens, den du erlitten hast.



Wachmine

Die Wachmine ist mit einem Bewegungssensor ausgestattet und explodiert, wenn etwas in ihrem Aktionsradius gelangt. Tex kann Wachminen entschärfen.



ROLLBOMBE

Die Rollbombe bewegt sich schnell auf das nächstgelegene feindliche Ziel zu. Sie kann sogar ihren Weg anpassen und den Feind verfolgen. Die Rollbombe explodiert nach einer gewissen Zeit, auch wenn sie ihr Ziel noch nicht erreicht hat. Sie kann Feinde jedoch auch um Ecken herum verfolgen.

ORGANISCHER SENSOR

Der organische Sensor ist eine Sichthilfe, mit der Anzeichen organischen Lebens auch unter schlechten Sichtverhältnissen entdeckt werden können. Brutus kann nicht mit dem organischen Sensor ausgestattet werden.

Extras

Einige Gegenstände werden sofort nach dem Berühren aktiviert. Sie befinden sich an versteckten oder gut verteidigten Orten. Zu diesen Gegenständen gehören:

KÜFFER

Edward Kingman sendet Schmiergelder in alle Teile des Systems. Am liebsten bezahlt er in Form eines mit Bargeld gefüllten Aktenkoffers. Wenn du einen Aktenkoffer findest, solltest du ihn unbedingt mitnehmen, da er das Budget für die Mission erhöht.



DNS-BEHÄLTER

In gesamten Odysseus-System können Gensequenzen an versteckten oder geschützten Orten gefunden werden. Samme sie ein, um zusätzliche Charaktere für das Deathmatch-Spiel zu aktivieren!



GARO-FRUCHT

Die Garo-Frucht, die nur auf Ferix vorkommt, heilt Wunden sofort.



HEILSEHER-RÜCKEN

Der Heilseher-Rücken, den Seher-Priester bei sich tragen, enthält Neurotransmitter und beschleunigt die Heilung des Trägers drastisch.



MEMORY-CHIP

Wenn ein Agent stirbt, kann seinem Körper ein Memory-Chip mit seinem Gedächtnis entnommen werden. Dadurch wird das Klonen einfacher und billiger.



Feinde

SEHER-PRIESTER

Die Seher-Priester befehligen die Armee der Shadaan-Anhänger. Diese Tyrannen verhöhnen die Anhänger bei jeder Gelegenheit und haben kein Problem damit, andere zu opfern, wenn es der Sache Shadaans nützlich ist. Diese Fanatiker greifen dein Team mit starken Psychik-Blasten an, sobald sie euch sehen.



MUTANTEN

Mutanten sind die heruntergekommene Minderheit von Kaspian. Die übeln Zustände in den dreckigen Slums und verseuchten Fabriken, in denen sie arbeiten, haben sie verbittert und rachsüchtig gemacht. Sie hetzen gegen die Konföderation und ihre Vertreter, stellen Falle und kämpfen wie in die Enge getriebene Ratten.

FERANISCHE GEÄCHTETE

Die Geächteten sind feranische Krieger, die wegen Verbrechen gegen den Clan verbannt wurden. Einige werden von Sehern angeheuert, die anschließend mit ihren psychischen Kräften und gedankengesteuerten Maschinen den Verstand und den Körper der Geächteten manipulieren. Die Geächteten, die den Sehern folgen, sind gefährliche Killermaschinen im Dienste von Shadaan.



EDWARD KINGMAN

Bereits seit 40 Jahren dominiert Edward Kingman den Handel im System Ulysses durch die Lieferung von Materialien, insbesondere Sgotrock, an die Ferguson-Siedler auf Kaspian. Er ist zwar reich, doch spielt er nicht sauber. Wenn im System Ulysses ein schmutziges Ding gedreht wird, steckt wahrscheinlich Kingman dahinter.



REVOLUTIVE MILIZ VON KASPIAN

Einige Mitglieder der Miliz von Kaspian wurden von der Aussicht auf Geld und Einfluss korrumpiert und unterstützen nun Edward Kingman. Sie sind mit modernsten Waffen der Konföderation ausgestattet und wurden hervorragend in den Taktiken der Miliz ausgebildet. Daher sind sie gefährlich und tödlich.



SHADDON

Shaddon ist ein einflussreicher religiöser Führer der Seher. Er hält sich für einen Gesandten seiner Götter und glaubt, der Tag des jüngsten Gerichts für die Konföderation sei gekommen. Er ist ein religiöser Fanatiker, der nicht davor zurückschreckt, seine eigenen Anhänger zu morden. Diese opfern willig ihr Leben, um mit ihrer Energie Shadaans Maschinerie anzureiben.



Auswählen eines Spiels

KAMPAGNE

Um *Brute Force* im Story-Modus zu spielen, kannst du eine neue Kampagne starten oder eine bereits angefangene fortsetzen. Spiele allein oder zusammen mit anderen Spielern! Du bekommst eine Silbermedaille, wenn du einfach nur die Mission erfüllst; für eine Goldmedaille musst du einen perfekten Punktestand erreichen! Je nach Schwierigkeitsgrad gibt es verschiedene Medaillen.

ERSTAKTION ANFORDERUNG

Manchmal braucht man in der Hitze des Gefechts, wenn die Feinde zu nahe gerückt sind, einen fähigen Verbündeten. Du kannst *Brute Force* mit bis zu drei Freunden spielen.

1. Dein Verbündeter (oder deine Verbündeten) können in dein aktuelles Spiel einsteigen, indem sie auf einem zusätzlichen Controller, der an deine Xbox-Konsole angeschlossen ist, die START-Taste drücken. Du kannst den Controller auch während eines laufenden Spiels anschließen. Drücke zum Einsteigen die START-Taste.
2. Das Spiel beginnt im Multiplayer-Modus mit geteilter Bildschirmanzeige.
3. Die neuen Spieler wählen zunächst ein vorhandenes Profil (oder ein Standardprofil) und anschließend ein Truppenmitglied aus. Dann kann das Spiel beginnen.

Alle Spieler können genau wie beim Solospiel zwischen den spielgesteuerten Truppenmitgliedern wechseln (es sei denn, ihr spielt zu viert).

DEATHMATCH

Wähle eine Karte und deinen *Brute Force*-Lieblingscharakter, und tritt dann in einem gnadenlosen offenen Kampf gegen bis zu drei andere Spieler an!

Deathmatch kann auch im Team gespielt werden. Wähle einfach ein Profil, einen Charakter und ein Team aus, und schon kannst du im Kampf mitmischen.

TRUPPEN-DEATHMATCH

Wer ist der beste Befehlshaber? Teste deine Fähigkeiten als Befehlshaber in einem Truppen-Deathmatch, in dem du gegen bis zu drei andere Spieler kämpfst.

Wähle zunächst ein Profil. Truppenmitglieder werden nicht erneuert, und wer als letzter noch übrig ist, hat gewonnen. Außer *Brute Force* stehen noch weitere Truppen zur Verfügung, doch diese müssen durch Bergung von DHS-Behältern freigeschaltet werden.

SYSTEM-LINK-SPIEL

Bis zu acht Spieler können sich ins Multiplayer-Getümmel stürzen. Dazu werden bis zu vier Xbox-Konsolen mit Verbindungskabeln des Xbox-Systems verbunden. Soll im Netzwerk gespielt werden, werden die Verbindungen mit einem Ethernet-Hub und entsprechenden Kabeln hergestellt.

1. Verbinde die Xbox-Konsolen mit einem Verbindungskabel des Systems.
2. Wähle aus dem Hauptmenü „Kampagne“, „Deathmatch“ oder „Truppen-Deathmatch“.
3. Wähle „Host-Sitzung“ oder „Sitzung beitreten“ aus.
4. Jeder Spieler muss auf START oder  drücken, um ein Profil auszuwählen und dem Spiel beizutreten. Wähle einen Spieltyp aus.
5. Drücke  um zu beginnen.



Taktische Hinweise

In einer Einzelspielerkampagne kannst du das Spiel mit der Taste START, der Taste BACK oder dem Truppenbefehls Menü unterbrechen; in einer Mehrspielerkampagne verwendest du dazu die Taste BACK. Im Deathmatch, Truppen-Deathmatch oder System Link-Spiel gibt es keine Pausentaste.

Auswählen eines Spiels

OPTIONEN

Hier kannst du spezielle Einstellungen für Brute Force festlegen, indem du ein Profil erstellst. In Profilen kannst du deine Controlleroptionen, Spielstatistiken und andere Spielereinstellungen speichern. Mit dem Optionsmenü kannst du auch die Lautstärke von Sound FX und der Musik anpassen sowie Inhalte herunterladen.

INHALT ZUM HERUNTERLADEN

Als Xbox Live™-Abonnent kannst du jeweils das allerneuste Brute Force-Läferno (mit neuen Levels und anderem mehr) auf deine Xbox-Konsole herunterladen.

1. Wähle „Optionen“ aus dem „Hauptmenü“.
2. Wähle „Inhalt zum Herunterladen“ aus dem Optionsmenü.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Binweis: Bei System Link muss jede eingeschlossene Xbox-Konsole den Inhalt separat heruntergeladen haben, damit er funktioniert. System Link unterstützt keine multiregionalen oder mehrsprachigen Spiele.

Unter www.xbox.com/bruteforce findest du Neuigkeiten, Updates und vieles mehr.



Das „Brute Force“-Team

PRODUKTION

Erica Roberts

PROJEKT- UND ENTWICKLUNGS-LEITUNG

Bill Baldwin

LEITUNG DESIGN

Tia Fields

LEITUNG GRAFIKDESIGN

Rhett Bennett

LEITUNG GRAFIKDESIGN

Scott G. Peterson

LEITUNG AUDIODESIGN, KOMPOSITION

T.J. O’Leary

TESTLEITUNG

Curtis Greener

TESTNRÄGER

Evan Brandt

ENTWICKLUNG

Sean Bortan

Paul Bleisch

Sean Edward Dunn

Adam Hoyek

Yuichi Ito

Francois Klier

Frank Noddin

Owens Rodriguez

Michael Stemberger

Jim York

BESTEN

B. Cotton

Tim Hill*

Everett Lee*

Drew Hobley

Curtis Neal

Ben Potter*

Jeff Shelton*

Mark Tucker

Mark Vittek*

Richard Wilson*

GRAFIK

Kyle Clark

Jason K. Decker

John M. Ford

Ruben Gorza*

Marc J. Goldsworthy

Craig D. Holverson

Deon McColl

Shea McCombs

Neofytos Neofytou*

Chris Olivio

Jason „Fingers“ Owen

Nathan Smithson

Matthew J. Von Gorder
Brett Morris

PRODUCTIONS- RSSISTENZ

Peter Norquordt*

Katie Noyce

Tara Thomas*

STUDIO-NRÄGER

Alon Hartman

PRODUKTMARKETING

Cameron Payne

PRODUKTPLANUNG

Jon Kimach

RUDID

Scorpio Sound*

Musik, Sound-Design,

zusätzliches V.D.

Soundlux Sound-Design,

zusätzliches V.D.

KOMPOSITIONEN

Komponisten:

Jesper Kyd

James Hannigan

Sub Oslo

Sound-Design:

Hot Hitchhike*

Eric Friend*

STIMMEN

Brutal: Steve Barr

Brutus: Kevin Dorsey*

Hawk: Susan Eisenberg

Fixit: Moné Walton

Tex: Richard Green

TESTS

John Olmee*

Elizabeth Becker*

Brion Bibonit*

Lee Bobel*

Sean Center*

Jamie Gibbs

Steve Hernandez*

Delon Koi*

James Mitchell

Roul Mandevogon*

Chris Parker*

Todd Raffray*

Bruce Rogers*

Jonathan Shulman*

John Siripan*

Cody Thomas*

Mike „Gryff“ Weber*

Jerry West*

BEHÜTEZÄLTE

Leitung eGaming/UI

Design:

Randy Peguloyan

Gruppenleitung:
Ramon Römer
JJ Guajardo
Sylvio Olveda

BENUTZERHANDBUCH

Monogram

Allen Theurer

Montexter:

John Heeder*

Textassistenten:

John Hoffmeister*

John Pecorilli*

Horwescher:

Brent Metcalf

DRUCKDESIGN

Amy Forrington*

Deonnie Voirin

BESUCHERER DRH. DEN GEFÜLLTENEN OER 23.

DEVISION

(Jene, die nicht bis zum Ende dabei waren, aber einen großen Beitrag geleistet haben.)

Whitney Ayers

Heather Bequin

David Beyer

Andy Brincke

Paul Effinger

Rubert Hale

Chris Roberts

John Sommers

“Mikey” Wosburn

Jamie Wiggs

Kyle Forbes

Stefan Henry-Biskup*

Dylon Haut*

Ray Hughes

EDOKRISTEERUNG, IRLAND

Projektleitung:

Declan MacLugh

Audio-Leitung:

Jason Shirley

Technik:

Jean-Philippe Chossagne

Jonathon Tyrell

Fixit:

Moné Walton

Testleitung:

Ende Kelly

Tests:

Lorvoine Quain

Paul McEvitt

Julien Chergui

Kevin Young

Dokumentation:

Nicah Butler

Vergockong*

Burry Comyn

* Volt • Excell Data Corp. • Reditz • Light-House Studios